

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Multimedia

1. Konsep Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file digital* (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Multimedia dikatakan alat presentasi yang dinamis dan interaktif, seperti yang dikemukakan oleh Robin & Linda Multimedia diartikan sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio*, dan *video*. Multimedia merupakan penggunaan ^{komputer} untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan videodengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.¹ Dari

¹Ariani, Niken, dan Dany Haryanto. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah .Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospek*(Jakarta : PT Hasil Pustakaraya,

berbagai penjelasan pengertian multimedia di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file digital* (komputerisasi) dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.² Daryanto mengemukakan bahwa "Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif". Multimedia linier yaitu suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.³

2010),11.

²Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada ,2010),171.

³Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Satu Nusa, 2010),1.

2. Macam- Macam Multimedia

Berdasarkan kategorinya multimedia terbagi menjadi dua, yaitu:

a. Multimedia Linier

Multimedia linier merupakan suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

b. Multimedia Interaktif

Sedangkan multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif yaitu: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lain-lain. Interaktif berarti bersifat saling mempengaruhi. Artinya antara pengguna (*user*) dan media (program) ada hubungan timbal balik, *user* memberikan respon terhadap permintaan

atau tampilan media (program), kemudian dilanjutkan dengan penyajian informasi atau konsep berikutnya yang disajikan oleh media (program) tersebut. Selain itu, interaktivitas disini juga diterjemahkan sebagai tingkat interaksi dengan media pembelajaran yang digunakan, yakni multimedia.⁴ Hal itu disebabkan kelebihan yang dimiliki multimedia, memungkinkan bagi siapapun (guru selaku fasilitator dan peserta didik sekalipun) untuk senantiasa "*explore*" dengan memanfaatkan program aplikasi di dalam multimedia dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

3. Unsur- unsur Pendukung Multimedia

Multimedia memiliki bidang aplikasi yang dibagi oleh Shariffudin menjadi 3 jenis yaitu .⁵

a. Aplikasi berasaskan teks

Kebanyakan aplikasi jenis ini menyediakan navigasi yang bermanfaat bagi sumber informasi yang banyak dan berkaitan. Aplikasi jenis ini memerlukan petunjuk pencarian yang memudahkan informasi diakses/diperoleh. Aplikasi ini

⁴ Ariani *Pembelajaran Multimedia* ...16.

⁵ Shariffudin, R. *Teknologi Multimedia Dalam Pendidikan Sains*. (Bandung: Satu Nusa, 2010),77.

biasanya dapat digunakan dalam pembuatan *hypertext*. Contoh aplikasi ini adalah *Microsoft Multimedia Viewer* atau *Adobe Acrobat*.

b. Aplikasi interaktif

Aplikasi multimedia dalam kategori ini adalah aplikasi grafik yang interaktif. Peralatan ini digunakan dalam pembuatan multimedia dan dapat mengendalikan semua media yang digunakan dalam interaktivitas yang lebih luas. Contoh peralatan multimedia jenis ini seperti *Authorware Professional*, *Macromedia*, *Toolbook*, *Apple Media Tool*, *Programming Environment Course Builder*, *Superlink*.

c. Aplikasi kawasan luas

Aplikasi ini bertujuan untuk menyebarkan informasi pada wilayah yang lebih luas atau yang lebih dikenali sebagai internet. Ini dimungkinkan oleh teknologi *World Wide Web (WWW)* atau ringkasnya disebut Web. Teknologi ini menggunakan *Hypertext Transfer Protocol (HTTP)* untuk berkomunikasi, meminta dan mengirim data diantara pengguna/pelanggan dengan sumber informasi. Informasi dalam ruang Web juga dapat disediakan dan dibuat dalam

bentuk skrip *Hypertext Markup Language (HTML)*. Beberapa program multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah berbentuk *Web, Home Page, HTML*. Beberapa program multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah berbentuk *Web, Home Page, HTML*.

4. Manfaat Multimedia

Melvi mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran penggunaan multimedia sebagai alternatif media pembelajaran memberikan manfaat, diantaranya :

- 1) Meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa dalam belajar.
- 2) Membantu memperjelas suatu masalah dengan menggunakan animasi dan video.
- 3) Membantu membangun konsep-konsep yang ada dalam pikiran siswa/mahasiswa.
- 4) Dapat memacu kreativitas siswa/mahasiswa.
- 5) Siswa/mahasiswa menjadi lebih betah dan tidak cepat bosan berada di dalam kelas, sehingga sedikit banyak berpengaruh terhadap tingkat pemahaman materi yang disampaikan oleh guru.

- 6) Dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar.
- 7) Memberikan proses pembelajaran yang lebih interaktif (ada umpan balik).⁶

Menurut Daryanto manfaat secara umum multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap siswa dapat ditingkatkan.⁷

Manfaat diatas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran yaitu :

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, electron dan lain-lain.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan kesekolah, seperti gajah, rumah gunung dan lain-lain.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju dan lain-lain.

⁶ Melvi. *Pengaruh Penggunaan Multimedia "Hypertext" Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI MAN 2 Padang Tahun Pelajaran 2005/2006* (Tesis). Padang : Universitas Negeri Padang. 40.

⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2010),70.

- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya Planets Mars, berkembangnya bunga dan lain- lain.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun dan lain- lain.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.⁸

Disamping itu, multimedia juga bermanfaat untuk membiasakan siswa untuk berinteraksi dengan teknologi terkini dalam menghadapi cara hidup yang canggih di masa depan.

5. Format Multimedia

Format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan kedalam lima kelompok sebagai berikut:

a) Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat

⁸ *Ibid...*71

yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*). Kemudian pada bahagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

b) *Drill dan Practise*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga

diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

c) Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

d) Permainan

Permainan merupakan salah satu metode dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif yang berbasis komputer. Tujuan model permainan adalah untuk menyediakan suasana/lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang

menambah kemampuan siswa. Model permainan tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. Model permainan sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu.⁹

6. Kriteria Multimedia Sebagai Bahan Ajar

Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, jelas, dan mudah dimengerti. Secara umum terdapat beberapa kriteria bahan ajar multimedia yang baik. Diantaranya sebagai berikut :

- a. Tampilan multimedia pembelajaran harus menarik baik dari bentuk gambar maupun kombinasi warna yang digunakan. Aspek daya tarik sangat penting karena akan mempengaruhi sasaran menggunakan bahan ajar.
- b. Narasi atau bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan istilah perlu disesuaikan dengan pengguna bahan ajar agar pembelajaran dapat berlangsung efektif.
- c. Materi disajikan secara interaktif artinya memungkinkan

⁹ Arsyad, A.. *Media pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006),158.

partisipasi dari peserta didik. Bahan ajar tidak semata menyajikan informasi akan tetapi mampu menggugah hati peserta didik untuk terlibat aktif melalui masalah-masalah maupun pertanyaan-pertanyaan yang dirancang dalam bahan ajar.

- d. Kebutuhan untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar yang berbeda. Bahan ajar multimedia mampu memfasilitasi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik sehingga semua peserta didik dapat menikmati proses belajarnya.
- e. Bahan ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik, karakteristik materi, dan tujuan yang ingin dicapai. Kesesuaian ini akan memengaruhi efektivitas dan efisiensi bahan ajar dalam implementasinya.
- f. Dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, dalam arti sesuai dengan sarana pendukung yang tersedia. Bahan ajar multimedia mampu menyajikan materi secara konkret. Fitur multimedia seperti video maupun animasi dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara nyata.

- g. Memungkinkan ditampilkan suatu *virtual learning environment* (lingkungan belajar virtual) seperti *web-based application*.
- h. Proses pembelajaran adalah suatu kontinuitas utuh, bukan sporadik dan kejadian terpisah-pisah dalam proses belajar mengajar.¹⁰ Pemanfaatan multimedia tidak hanya mampu memperjelas penyajian materi, tetapi juga dapat menghemat waktu belajar dan mampu memberikan pengalaman di lapangan yang sulit dilakukan tanpa media tersebut.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengimplementasian multimedia dalam pembelajaran:

1. Gaya belajar peserta didik.
2. Karakteristik dan kognitif peserta didik.
3. Kriteria penggunaan multimedia.
4. Kelebihan dan kelemahan multimedia yang digunakan.
5. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam mengkombinasikan dengan multimedia.
6. Pengkondisian lingkungan belajar (ketersediaan fasilitas).

¹⁰ *Ibid...*159-161

7. Pembelajaran bersifat kontinuitas sesuai dengan RPP yang didesain.
8. Keterlibatan peserta didik secara aktif dalam upaya menimbulkan motivasi dan prestasi belajarnya.¹¹

Dari delapan hal tersebut diatas, dapat didesain pembelajaran berbasis multimedia. Tahapan-tahapannya sebagai berikut:

1. Analisis: penetapan tujuan pembelajaran menjadi titik awal untuk kegiatan berikutnya. Pencapaian tujuan pembelajaran yang mana dalam pembahasannya menggunakan multimedia. Penggunaan multimedia ini diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan demikian guru harus mempertimbangkan dengan melakukan analisis secara cermat, sehingga keputusan penggunaan multimedia dalam pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan.
2. Pemilihan Multimedia: multimedia apa yang tepat digunakan untuk mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya dapat menetapkan kegiatan-kegiatan dalam

¹¹ Suhirman . *Pembelajaran Berbasis Multimedia Jurnal Nuansa* . (Jurnal Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang Program Studi Administrasi Pendidikan, vol 1 2008), 1 dalam jurnal www.ejurnal.pasca.UM.ac.id, diakses 3 april 2018,pukul 07.48 WIB.

pembelajaran berupa: antarmuka pengguna, kapabilitas sistem, bagaimana peserta didik belajar melakukan navigasi sistem, bagaimana elemen-elemen program dan interaksi diintegrasikan dengan unit-unit secara baik, pemanfaatan fasilitas, latihan, dukungan teknis dan sistem tutorialnya.

3. Pemilihan Strategi Pembelajaran: untuk menjadikan pembelajaran efektif, pemilihan. Strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan multimedia yang digunakan. Hal ini dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan menyenangkan.
4. Refleksi: untuk mengetahui sejauh mana kontribusi multimedia dalam proses . Pembelajaran berkenaan dengan peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, kreatifitas belajar, dan interaksi yang ditimbulkan dalam pembelajaran. Tahapan ini dijadikan sebagai dasar untuk menetapkan aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam desain pembelajaran berbasis multimedia berikutnya.¹²

¹² Suhirman . *Pembelajaran Berbasis Multimedia Jurnal Nuansa* . Edisi 1, No. 2, September 2010(Jurnal Program Pascasarjana Univerwww.ejurnal.pasca.UM.ac.id, diakses 3 april 2018,pukul 07.48 WIB..

Multimedia pembelajaran yang dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi para guru dan peserta didik. Herron dan Haglund menyatakan bahwa multimedia interaktif sangat efektif dalam menyampaikan konten pendidikan.¹³ Sedangkan Prince Hycy Bull “Cognitive Constructivist Theory of Multimedia: Designing Teacher (CCMT)-Made Interactive Digital”, menggambarkan tentang kelebihan menggunakan pembelajaran multimedia bahwa: “The following is an overview of how multiple entries could be addressed in using CCTM as the theoretical framework to design interactive digital learning materials addressing verbal and visuals systems:

- 1) Linguistic intelligence (Verbal system)—Interactive digital materials promotes use of this entry through a variety of options: Use of text, text overlays on videos, use of text in content area, presentation of text in videos, use of audio and audio that is part of the video (Moreno, 2006; Moreno,

¹³Herron, David & Haglund, Lotta. 2006. Students and Graduates Learn Library Educational Content from Interactive Multimedia Tuto

2007).

- 2) Logical-mathematical intelligence (Verbal and visual systems)—this entry is promoted in interactive digital learning materials through logical audio presentations, video presentations and mathematic/logical presentations;
- 3) Spatial intelligence (Visual system), this entry is promoted in interactive digital learning materials through visual-spatial ideas, use of graphics, pictures, images, animations, applets, maps, and videos;
- 4) Bodily-kinesthetic intelligence (Verbal and visual system), this entry is promoted in interactive digital learning materials through the video components of Camtasia. Instructors can record demonstrations and movements, which students would emulate, work on or modify;
- 5) Musical intelligence (Verbal and visual system), this entry is promoted in interactive digital learning materials in a variety of ways. Music or sound could be embedded in the videos such as songs, musical videos, musical demonstrations and use of musical pieces as background, introductory or end of

presentations. Audacity is more effective in designing audio files;

- 6) Interpersonal intelligence (Verbal), this entry is promoted in interactive digital learning materials through audio or video presentations. This entry deals with an individual's capacity to understand, perceive and relate to other people;
- 7) Intrapersonal intelligence (Verbal and visual system), this entry promotes use of interactive digital learning materials to support asynchronous learning. It provides students with opportunity to review presentations at their own pace and time and with many opportunities to do so;
- 8) Naturalist intelligence (Visual system), this entry promotes use videos and sounds of nature to create digital learning materials to engage and motivate students. This entry also provides students with opportunities to see nature's environment and hear nature's sounds that they would experience in real life. The combination of Gardner's multiple intelligences theory aligned with Mayer's six principles of multimedia design within Cognitive Constructivist Theory of Multimedia (CCMT) promotes the design of effective

interactive digital materials to engage, motivate, and achieve student learning outcomes”¹⁴

Berikut ini adalah gambaran tentang bagaimana beberapa entri dapat diatasi dalam menggunakan CCTM sebagai kerangka teori untuk merancang materi pembelajaran digital interaktif menangani sistem verbal dan visual :

1) Bahan digital kecerdasan linguistik (sistem Verbal) - Interaktif

mempromosikan penggunaan entri ini melalui berbagai pilihan:

Penggunaan teks, lapisan teks pada video, penggunaan teks di area konten, presentasi teks dalam video, penggunaan audio dan audio yang merupakan bagian dari video .

2) Kecerdasan logis-matematis (Verbal dan visual yang sistem) -

entri ini dipromosikan dalam materi pembelajaran digital interaktif melalui presentasi audio logis, presentasi video dan matematika / presentasi logis;

3) Kecerdasan spasial (sistem Visual), entri ini dipromosikan

dalam materi pembelajaran digital interaktif melalui ide-ide

¹⁴ Hycy Bull. (2013). Cognitive Constructivist Theory of Multimedia: Designing Teacher-Made InteractiveDigital.Diunduhdari<http://www.scirp.org/journal/PaperInformation.aspx?PaperID=36779#.VOgl8NKU>

visual-spasial, penggunaan grafis, gambar, gambar, animasi, applet, peta, dan video;

- 4) Kecerdasan kinestetik-jasmani (sistem verbal dan visual yang), entri ini dipromosikan dalam bahan pembelajaran digital interaktif melalui komponen video Camtasia. Instruktur dapat merekam demonstrasi dan gerakan, dimana siswa akan meniru, bekerja pada atau memodifikasi;
- 5) Kecerdasan musik (sistem verbal dan visual yang), entri ini dipromosikan dalam bahan pembelajaran digital interaktif dalam berbagai cara. Musik atau suara bisa tertanam dalam video seperti lagu, video musik, demonstrasi musik dan penggunaan potongan musik sebagai latar belakang, pengantar atau akhir presentasi. Audacity adalah lebih efektif dalam merancang file audio;
- 6) Kecerdasan Interpersonal (Verbal), entri ini dipromosikan dalam bahan pembelajaran digital interaktif melalui audio atau video presentasi. Entri ini perpustakaan.uns.ac.id digilib.uns.ac.id berkaitan dengan kemampuan individu untuk memahami, memahami dan berhubungan dengan orang lain;

- 7) Kecerdasan intrapersonal (sistem verbal dan visual yang), entri ini mempromosikan penggunaan bahan pembelajaran digital interaktif untuk mendukung pembelajaran asynchronous. Ini memberikan siswa dengan kesempatan untuk meninjau presentasi dengan kecepatan dan waktu mereka sendiri dan dengan banyak kesempatan untuk melakukannya;
- 8) Kecerdasan naturalis (sistem visual), entri ini mempromosikan menggunakan video dan suara alam untuk membuat bahan pembelajaran digital untuk terlibat dan motif siswa. Catatan ini juga memberikan siswa dengan kesempatan untuk melihat lingkungan alam dan mendengar suara alam bahwa mereka akan mengalami dalam kehidupan nyata.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi, dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran menurut Daryanto adalah sebagai berikut: (1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; (2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk

mengakomodasi respon pengguna; (3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.¹⁵

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut: (1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin; (2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri; (3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan jelas dan terkendalikan; (4) Mampu memberi kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan, dan lainnya.¹⁶

Menurut Munadi untuk merancang dan memproduksi program multimedia interaktif perlu memperhatikan kriteria-kriteria sehingga dapat menilai program multimedia interaktif. Kriteria tersebut diantaranya: (1) Kriteria kemudahan

¹⁵ Daryanto..*Media Pembelajaran* (Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran). Yogyakarta: Gava Media, 2011),53.

¹⁶ *Ibid*...53-54

navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga peserta didik tidak perlu belajar komputer terlebih dahulu; (2) Kriteria kandungan kognisi. Kandungan isi program harus memberikan pengalaman kognitif (pengetahuan) yang dibutuhkan peserta didik; (3) Kriteria integrasi media, dimana media harus mengintegrasikan beberapa aspek dan keterampilan lainnya yang harus dipelajari; (4) Kriteria estetika. Untuk menarik minat pembelajar program harus mempunyai tampilan yang artistik; (5) Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan.¹⁷

Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut digabungkan maka multimedia dapat diartikan sebagai perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) serta dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi untuk

¹⁷Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gaung Persada (GP). Press, 2010.),155.

menyampaikan pesan kepada publik dan pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

7. Karakteristik Media Dalam Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran sebagai berikut:¹⁸

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

- a. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan

¹⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Gava Media, 2016),71.

sesering mungkin.

- b. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- d. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Contoh : bila tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audio yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Kalau tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan. Di samping itu, terdapat kriteria lainnya yang bersifat melengkapi (komplementer), seperti: biaya, ketepatan gunaan; keadaan peserta didik;

ketersediaan; dan mutu teknis.

8. Dampak Multimedia

Dampak multimedia dalam pembelajaran interaktif yakni

.¹⁹
.

1. Pertama, berkaitan dengan orientasi filosofis.

Ada dua masalah orientasi filosofis yang muncul akibat penerapan teknologi multimedia ini yakni masalah yang berasal dari pandangan kaum objektivis dan yang berasal dari pandangan kaum konstruktivis. Kaum objektivis menilai desain multimedia sebagai sesuatu yang sangat riil yang dapat membantu pendidikan siswa menuju kepada tujuan yang diharapkan. Materi yang berwujud pengetahuan atau ketrampilan yang hendak dicapai oleh siswa harus dirancang secara jadi oleh para pengembang instruksional dan dikemas dalam teknologi multimedia ini.

Sebaliknya kaum konstruktivis berpendapat bahwa pengetahuan hendaklah dibentuk oleh siswa sendiri berdasarkan penafsirannya terhadap pengalaman dan gejala

¹⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran...*78-8.

hidup yang dialami Belajar adalah suatu interpretasi personal terhadap pengalaman dan kenyataan hidup yang dialami. Berdasarkan pandangan ini maka belajar bersifat aktif, kolaboratif dan terkondisi dalam konteks dunia yang riil.

2. Kedua, berhubungan dengan lingkungan belajar.

Lingkungan belajar multimedia interaktif dapat dikategorikan dalam tiga jenis yakni lingkungan belajar preskriptif, demokratis dan sibernetik. Masing-masing lingkungan belajar memiliki orientasi dan kekhasan sendiri sendiri.

Lingkungan preskriptif menekankan bahwa prestasi belajar merupakan pencapaian dari tujuan-tujuan belajar yang ditetapkan secara eksternal. Interaksi belajar terjadi antara siswa dengan bahan-bahan belajar yang sudah tersedia dan belajar merupakan suatu kegiatan yang bersifat prosedural. Lingkungan belajar demokratis menekankan kontrol proaktif siswa atas proses belajarnya sendiri, yang mencakup penetapan tujuan belajar sendiri, kontrol siswa terhadap urutan-urutan pembelajaran, hakekat pengalaman

dan kedalaman materi belajar yang dicarinya. Sedangkan lingkungan belajar siberetik menekankan saling ketergantungan antara system belajar dan siswa.

3. Ketiga, berhubungan dengan desain instruksional.

Pada umumnya, desain pembelajaran multimedia dibuat berdasarkan besar kecilnya kontrol siswa atas pembelajarannya. Dalam lingkungan yang demokratis dan siberetik, kegiatan pembelajaran multimedia bervariasi dan tersedia untuk siswa pada saat kapan saja dan dalam berbagai bentuk sehingga bisa memuaskan kebutuhan-kebutuhan yang ditetapkan siswa sendiri. Dalam lingkungan belajar preskriptif, kontrol eksternal nampaknya dipaksakan selama tahap awal belajar dan semakin berkurang ketika sudah terlihat kemajuan yang berarti dalam diri siswa berupa perubahan perilaku kearah yang diharapkan.

4. Keempat, berkaitan dengan umpan balik.

Sifat dari umpan balik dalam pembelajaran multimedia sangat bervariasi tergantung pada lingkungan di

mana multimedia itu digunakan. Dalam lingkungan belajar preskriptif, umpan balik sering mengambil bentuk koreksi dan deteksi terhadap kesalahan yang dibuat. Dalam lingkungan belajar demokratis, umpan balik sering mengambil bentuk nasehat atau anjuran, yakni sekedar pemberitahuan kepada siswa tentang akibat-akibat yang muncul dari suatu pilihan tertentu atau juga berisi rekomendasi. Dalam lingkungan belajar sibernetik, umpan balik merupakan suatu negosiasi atau perundingan. Siswa menetapkan arah atau petunjuk sendiri dan membuat pilihannya sendiri dan sistem belajar akan berusaha mempelajari pola-pola yang muncul sehubungan dengan kebutuhan siswa itu dan memberikan respon terhadap siswa dengan menyediakan tantangan tantangan baru.

5. Kelima, sifat sosial dari jenis pembelajaran ini.

Banyak kritik telah dilontarkan terhadap pembelajaran multimedia sebagai pembelajaran yang bersifat isolatif sehingga bertentangan dengan tujuan sosial dari sekolah.

Siswa seolah-olah dikondisikan untuk menjadi individualis-individualis dan kontak sosial dengan

teman-teman menjadi sesuatu yang asing. Itulah beberapa masalah yang perlu diantisipasi bila suatu saat nanti sekolah memutuskan untuk menggunakan teknologi multimedia dalam kegiatan pembelajarannya. Apapun teknologi yang akan dipergunakan hendaknya memperhatikan aspek-aspek tujuan pendidikan yang lebih luas seperti aspek psikologis, sosial, moral, di samping aspek kognitif-intelektualnya.

Salah satu usaha yang dikembangkan untuk mengantisipasi sejumlah potensi masalah di atas maka akhir-akhir ini perhatian pendidik mulai diarahkan kepada belajar kooperatif dalam pembelajaran multimedia memperluas pendekatan belajar kooperatif ini dalam lingkungan belajar yang berbasis komputer. Ia mengemukakan beberapa keuntungan dan penerapan belajar kooperatif dalam pembelajaran multimedia antara lain :

- 1) Adanya ketergantungan dan tanggung jawab dari setiap anggota kelompok.
- 2) Adanya interaksi yang promotif di mana usaha seorang individu akan mendukung usaha anggota kelompok

lainnya.

- 3) Kesempatan latihan untuk bekerjasama.
- 4) Pengembangan dan pemeliharaan kelompok. Proses kelompok yang terjadi di dalam lingkungan belajar ini bisa mendorong anggota kelompok untuk merefleksikan efektif atau tidaknya strategi yang digunakan.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia muncul dan berkembang berdasarkan permasalahan yang muncul dalam penerapan teknologi dalam proses pembelajaran dan kejenuhan dan kurang komunikatifnya penyampaian materi pelajaran di dalam kelas yang dapat memotivasi belajar peserta didik. Pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia menjadi suatu solusi peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas, dan menjadikan suatu alternative keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan pendidik. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kekreatifan dan keinovasian pendidik dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif dan interaktif

serta sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan pendidik. Pengembangan multimedia dlam pembelajaran selanjutnya dimanfaatkan kedalam pembelajaran selanjutnya dimanfaatkan kedalam pembelajaran di kelas untuk menggantikan ataupun sebagai pelengkap dalam pembelajaran konvensional.

B. Motivasi

1. Konsep Motivasi.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relative permanen dan secara potensial sebagai hasil dari praktek atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat.²⁰

Kata "motif", diartikan sebagai upaya yang mendorong

²⁰Uno, Teori...21

seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas- aktivitas tertentu demi mencapai tujuan. Bahkan dapat dikatakan bahwa motif suatu kondisi intern / kesiap siagaan. Berawal dari kata "motif" itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat- saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan dirasakan mendesak. Menurut Mc. Donald, motivasi adalah suatu perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan (*feeling*) dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung 3 elemen penting yaitu :

- a. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energy pada diri setiap individu manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa (*feeling*) afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- c. Motivasi akan dirangsang adanya tujuan.²¹

²¹ Djamarah, *Psikologi*...114

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh peserta didik itu dapat tercapai.²²

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan atau kekuatan dalam diri seseorang yang menggerakkan dirinya untuk melakukan sesuatu.

Salah satu aspek dinamis yang sangat penting yaitu proses pembelajaran motivasi. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengerahkan segala kemampuannya.

Penggunaan ekspositori dalam pembelajaran tradisional sebagai strategi pembelajaran utama, sehingga kadang-kadang unsur motivasi ini terlupakan oleh guru. Guru sering memaksakan agar siswa menerima materi pelajaran yang disampaikannya. Pentingnya materi pelajaran yang diberikan sering hanya

²² Sardiman, *interaksi...75*

dipandang dari sudut guru, bukan dari sudut siswa sebagai subjek belajar. Akibatnya siswa belajar seadanya tanpa motivasi. Cara yang demikian tentu sangat tidak menguntungkan. Sebab siswa belajar tidak akan optimal pula. Oleh sebab itu, pandangan modern tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting. Guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, agar siswa dapat berupaya mengerahkan segala kemampuannya dalam proses belajar.²³

2. Ciri- ciri motivasi

Ciri- ciri Motivasi menurut sardiman adalah sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi setinggi mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapainya).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Tidak cepat bosan terhadap tugas-tugas yang rutin

²³ Wina Sanjaya, *Kurikulum Dan Pengembangan, Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2009),249-250.

6. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
7. Tidak cepat menyerah terhadap hal yang diyakini
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.²⁴

Seseorang yang memiliki ciri- ciri seperti diatas dapat disimpulkan bahwa orang itu selalu memiliki motivasi yang cukup kuat. Dan dalam kegiatan belajar- mengajar akan berhasil baik, kalau siswa memiliki ciri- ciri seperti diatas.

3. Indikator Motivasi

Indikator motivasi belajar menurut Hamzah. B. Uno dalam (Teori Motivasi) dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan belajar adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 3) Adanya penghargaan dalam belajar
- 4) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.²⁵

Di dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik

²⁴ Sadiman AM, *Interaksi dan motivasi Belajar...*83.

²⁵Uno, *Teori...* ,23

intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Dengan motivasi, anak didik dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

4. Bentuk dan Cara Menumbuhkan Motivasi

Ada beberapa bentuk dan cara menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah.

1. Memberi angka.

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya banyak siswa belajar, yang utama justru mencapai angka atau nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang di kejar adalah nilai ulangan atau nilai nilai pada raport angkanya baik - baik.

2. Hadiah.

Hadiah dapat juga di katakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk pekerjaan tersebut.

3. Saingan- Kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi

untuk

mendorong belajar siswa.

4. Ego- Involpement

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerima sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Penyelesaian tugas dengan baik adalah simbol kebanggaan dan harga diri, para siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

5. Memberi ulangan

Para siswa akan jadi giat belajar kalau mengetahui ada ulangan, tetapi perlu diingat oleh guru, adalah jangan terlalu sering memberikan ulangan karena bisa jadi membosankan.

6. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa menjadi lebih giat belajar. Semakin mengetahui grafik belajar semakin meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

7. Pujian.

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik perlu diberikan pujian. Oleh karena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

8. Hukuman.

Hukuman sebagai Reinforcement yang negatif tetapi kalau diberikan secara cepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

9. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, dan ada maksud untuk belajar.

10. Minat.

Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

11. Tujuan yang di akui.

Rumusan tujuan yang di akui yang diterima oleh siswa, merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus di capai, dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus

belajar.²⁶

5. Manfaat Motivasi Belajar

Fungsi motivasi dalam belajar menurut Sardiman yakni :

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan tujuan-tujuan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Misalnya saja seorang siswa akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu, membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

²⁶Sardiman , Interaksi...,83.

4. Disamping itu terdapat fungsi lain dari motivasi yaitu sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula, atau dengan kata lain intensitas motivasi seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasinya.²⁷

Motivasi belajar penting bagi siswa dan guru. Bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil belajar.
2. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya, sebagai ilustrasi jika terbukti usaha belajar seorang siswa belum memadai, maka ia berusaha setekun temannya yang belajar dan berhasil.
3. Mengarahkan kegiatan belajar.
4. Membesarkan semangat belajar.
5. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja disela selanya istirahat atau bermain yang

²⁷ *Ibid*..85.

bersinambungan. Individu untuk dilatih menggunakan kekuatannya sedemikian rupa sehingga dapat berhasil. Bila motivasi disadari oleh pelaku maka sesuatu pekerjaan, dalam hal ini tugas belajar agar terselesaikan dengan baik.

Motivasi belajar penting diketahui oleh seorang guru. Pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar pada siswa bermanfaat bagi guru, manfaat itu sebagai berikut :

1. Membangkitkan, meningkatkan, dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil, membangkitkan bila siswa tak bersemangat, meningkatkan bila semangat belajarnya timbul tenggelam, memelihara bila semangatnya telah kuat untuk mencapai tujuan belajar. Dalam hal ini hadiah, pujian dorongan atau pemicu semangat dapat di gunakan untuk mengobarkan semangat belajar.
2. Mengetahui dan memahami motivasi belajar siswa di kelas.
3. Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih satu di antara bermacam macam peran seperti sebagai penasehat, pasilitator, instruktur, teman dikusi, penyemangat, pemberi hadiah, atau pendidik.
4. Memberi peluang guru untuk “ Untuk kerja “ Rekayasa

pedagogik. Tugas guru adalah membuat semua siswa sampai berhasil. Tantangan profesionalnya justru terletak pada mengubah siswa tak berminat menjadi bersemangat belajar mengubah siswa cerdas yang acuh tak acuh menjadi semangat belajar.²⁸

6. Jenis – jenis Motivasi

Motivasi banyak jenisnya. Pembagian motivasi dapat dilihat dari perspektif kebutuhan dan perspektif fungsional, serta dari sifatnya.

a. Perspektif Kebutuhan

Teori motivasi yang memandang dari sudut kebutuhan dikembangkan oleh Maslow. Menurut Maslow kebutuhan manusia itu bertingkat-tingkat. Individu akan merasa puas memenuhi kebutuhan pada taraf tertentu manakala pada taraf sebelumnya kebutuhan itu telah terpenuhi.

Kebutuhan-kebutuhan itu adalah sebagai berikut:

- 1) Kebutuhan fisiologis. Kebutuhan ini meliputi kebutuhan rasa lapar, rasa haus, kebutuhan istirahat dan lain sebagainya.
- 2) Kebutuhan akan keamanan (security), yaitu kebutuhan rasa

²⁸Dimiyati & Mudjiono, *Belajar & Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013),85-86.

terlindungi, Kebutuhan akan keamanan (security), yaitu kebutuhan rasa terlindungi, bebas dari rasa takut dan cemas.

- 3) Kebutuhan sosial, yaitu kebutuhan akan kasih cinta kasih seperti rasa diterima oleh kelompok, perasaan dihargai dan dihormati oleh orang lain.
- 4) Kebutuhan untuk menjadi dirinya sendiri, yaitu kebutuhan akan berprestasi yang erat dengan kebutuhan untuk mengembangkan bakat dan minat yang dimilikinya baik dalam bidang pengetahuan, sosial dan lain sebagainya.

b. Perspektif Fungsional

Perspektif ini membagi jenis motivasi dilihat dari konsep motivasi sebagai penggerak, harapan dan insentif. Motivasi sebagai penggerak adalah motivasi yang memberi tenaga untuk aktivitas tertentu. Artinya; aktivitas itu hanya mungkin terjadi apabila ada faktor pendorong yang menggerakkan seluruh energi yang tersedia.²⁹

Motivasi yang didasarkan kepada harapan adalah motivasi yang

²⁹ *Ibid...*87-88.

memandang bahwa sesuatu itu pasti terjadi sesuai dengan harapan. Sedangkan motivasi yang didasarkan kepada insentif adalah motivasi yang muncul karena adanya tujuan yang nyata. Tujuan tersebut adalah sesuatu yang dapat menimbulkan rasa senang, misalkan karena adanya hadiah atau pujian.

Dilihat dari sifatnya motivasi dapat dibedakan antara motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Sedangkan motivasi intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam diri individu, misalkan siswa belajar karena didorong oleh keinginannya sendiri untuk menambah pengetahuan. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datang dari luar diri siswa. Misalkan siswa belajar dengan penuh semangat karena ingin mendapat nilai yang bagus.

Menurut Oemar Hamalik munculnya motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

- 1) Tingkat kesadaran diri siswa atas kebutuhan yang mendorong tingkah laku / perbuatannya dan kesadaran atas tujuan belajar yang hendak dicapainya.
- 2) Sikap guru terhadap kelas, artinya guru yang selalu

merangsang siswa berbuat kearah tujuan yang jelas dan bermakna, akan menumbuhkan sifat intrinsik, tetapi bila guru lebih menitik beratkan kepada rangsangan-rangsangan sepihak maka sifat ekstrinsik akan lebih dominan.

- 3) Pengaruh kelompok siswa. Bila pengaruh kelompok terlalu kuat maka motivasinya cenderung ke arah ekstrinsik.
- 4) Suasana kelas juga berpengaruh terhadap munculnya sifat tertentu pada motivasi belajar siswa. Suasana kebebasan yang bertanggung jawab akan lebih merangsang munculnya motivasi intrinsik dibandingkan dengan suasana penuh tekanan dan paksaan.³⁰

C. Prestasi Belajar

1. Konsep Prestasi Belajar

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia disebutkan “ Prestasi adalah hasil yang dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan dsb)”.³¹ Menurut E. Mulyasa prestasi belajar adalah hasil yang

³⁰Sanjaya, *Kurikulum...* 254-256

³¹ Direktorat Pendidikan Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, Model Silabus dan RPP Mata Pelajaran Alquran Hadits MA.(Gava Media , 2010), iii.

diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan prestasi belajar, berupa perubahan- perubahan perilaku, yang oleh Bloom dan kawan- kawannya dikelompokkan kedalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor.³²

Istilah prestasi belajar terdiri atas dua suku kata, yaitu prestasi dan belajar. Istilah prestasi sebagai hasil yang telah dicapai.³³ prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun secara kelompok.³⁴ Menurut Mas'ud Hasan Abdul Qahar dalam Djamarah bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan keuletan kerja.³⁵

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar

³²E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung : Rosdakarya, 2014), 189.

³³ Risa Agustin, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Serba Jaya, 2005), 431.

³⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), 19.

³⁵ *Ibid.*, 21

dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Belajar mempunyai keuntungan, baik bagi individu maupun bagi masyarakat. Bagi individu, kemampuan untuk belajar secara terus-menerus memberikan kontribusi terhadap pengembangan kualitas hidupnya. Sedangkan bagi masyarakat, belajar mempunyai peran yang penting dalam mentransmisikan budaya dan pengetahuan dari generasi ke generasi.³⁶ Dari proses belajar tersebut akan menghasilkan sesuatu yang disebut prestasi belajar.

Beberapa tokoh ahli pendidikan memberikan definisi prestasi antara lain sebagai berikut:

- a) Nasrun Harahap mengemukakan bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa.
- b) Sardiman A.M. menyatakan bahwa prestasi adalah kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor

³⁶Baharuddin dan Wahyuni, E.N.. *Teori Belajar Pembelajaran* (Jogjakarta: AR. Ruzz Media, 2008),11.

yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam belajar.

- c) A. Thabrani mengemukakan bahwa prestasi adalah kemampuan nyata (actual ability) yang dicapai individu dari suatu kegiatan atau usaha.
- d) W.S. Winkel mengemukakan bahwa prestasi adalah bukti usaha yang telah dicapai.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah hasil kegiatan yang telah dikerjakan atau diupayakan dengan jalan ketekunan dan keuletan dalam menciptakan suatu hasil kerja yang baik.

Belajar menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, artinya berusaha (berlatih dan sebagainya) supaya mendapat sesuatu kepandaian.³⁷ Menurut Slamet, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil

³⁷ Sulistyorini, *Evaluasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal 5.

pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Selain pendapat di atas, beberapa ahli psikologi pendidikan memberikan pengertian belajar antara lain sebagai berikut:

- a) H.C. Witherington dalam bukunya *Educational Psychology* mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari pada reaksi yang berupa kecakapan, sikap kebiasaan, kepandaian atau suatu pengertian.
- b) W.S. Winkel dalam bukunya "Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar" mengemukakan bahwa belajar adalah sebagai proses pembentukan tingkah laku secara terorganisir.
- c) Laster D. Crow and Alice Crow dalam bukunya *Educational Psychology* mengemukakan bahwa belajar merupakan perbuatan untuk memperoleh kebiasaan, ilmu pengetahuan, dan berbagai sikap.
- d) Ahmad Mudzakir dan Joko Sutrisno dalam bukunya *Psikologi Pendidikan*, mengemukakan bahwa belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap,

kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya.³⁸

Dari beberapa pengertian di atas, secara sederhana belajar dapat diartikan suatu pemahaman tentang hakikat dari aktivitas belajar, yaitu suatu perubahan yang terjadi dalam diri individu.

Menurut Nurkencana, prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran. Definisi lain dari prestasi belajar adalah hasil yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar maka diperlukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar telah selesai dilaksanakan.

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar, karena kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar merupakan

³⁸ Cholil dan Sugeng Kurniawan, *Psikologi Pendidikan Telaah Teoritik dan Praktik*, (Surabaya: IAIN Sunan Ampel Press, 2011),23-24.

hasil dari proses kegiatan belajar mengajar.

Pengertian prestasi belajar adalah sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang dikuasai anak didik dalam memahami pelajaran di sekolah. Purwanto memberikan definisi prestasi belajar, yaitu hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam rapor. Selanjutnya, Winkel mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.

Berikut ini beberapa definisi prestasi belajar menurut para ahli:

- a. Heitika mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah pencapaian atau kecakapan yang ditampakkan dalam keahlian atau kumpulan pengetahuan.
- b. Harjati menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil usaha yang dilakukan dan menghasilkan perubahan yang dinyatakan dalam bentuk simbol untuk menunjukkan pencapaian dalam hasil kerja dalam waktu tertentu.

- c. W.S. Winkel mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah keberhasilan usaha yang dicapai seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar atau mempelajari sesuatu.
- d. Djalal berpendapat bahwa prestasi belajar siswa adalah gambaran kemampuan siswa yang diperoleh dari hasil penilaian proses belajar siswa dalam mencapai tujuan pengajaran.
- e. Hamalik mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah perubahan sikap dan tingkah laku setelah menerima pelajaran atau setelah mempelajari sesuatu.³⁹

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang dalam proses belajar mengajar baik dalam hal perubahan sikap maupun tingkah laku serta di dalam lingkungan sekolah atau di luar lingkungan sekolah.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Roestiyah NK dalam bukunya "Masalah-Masalah

³⁹Hengkiriawan, *Pengaruh motivasi terhadap prestasi belajar*, (Jurnal Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang Program Studi www.ejurnal.pasca.UM.ac.id, diakses 3 april 2018,pukul 07.48 WIB.

Ilmu Keguruan”, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dapat dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang timbul dari diri anak itu sendiri.⁴⁰ Faktor internal ini meliputi dua aspek, yakni aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniah).

1) Aspek Fisiologi (Jasmaniah)

Kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kondisi organ-organ khusus siswa, seperti tingkat kesehatan indera pendengaran dan indera penglihatan juga sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang tersaji di dalam kelas.

⁴⁰ Roestiyah NK, *Masalah-Masalah Ilmu Keguruan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1982),159.

2) Aspek Psikologis (Rohaniah)

Banyak faktor yang termasuk dalam aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pembelajaran siswa, diantaranya adalah:

a) Intelegensi Siswa

Intelegensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.⁴¹ Sedangkan Bimo Walgito mendefinisikan intelegensi dengan daya menyesuaikan diri dengan keadaan baru dengan mempergunakan alat-alat berpikir menurut tujuannya.⁴²

b) Bakat

Bakat dapat diartikan sebagai kemampuan untuk belajar.⁴³ Bakat juga dapat diartikan sebagai gejala kondisi kemampuan seseorang yang relatif sifatnya, yang salah satu aspeknya yang terpenting adalah kesiapan

⁴¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos, 1999),133.

⁴² Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1989),133.

⁴³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991),5.

siswa untuk memperoleh kecakapan-kecakapannya yang potensial, sedangkan aspek lainnya adalah kesiapan siswa untuk mengembangkan minat dengan menggunakan kecakapan tersebut.⁴⁴

c) Minat siswa

Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang studi tertentu. Kemudian, karena pemusatan perhatian yang intensif dan fokus terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tersebut untuk belajar lebih giat sehingga minat belajar bertambah dan pada akhirnya siswa dapat mencapai prestasi yang diinginkan.

d) Sikap siswa

L. Crow dan A. Crow mengartikan sikap dengan ketepatan hati atau kecenderungan (kesiapan, kehendak hati, tendensi) untuk bertindak terhadap objek menurut karakteristiknya sepanjang yang kita kenal.⁴⁵

⁴⁴ L. Crow, A. Crow., *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Nur Cahaya, 1989),207.

⁴⁵ *Ibid...*,295.

e) Motivasi

Nasution mengatakan bahwa motivasi adalah segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sedangkan Sardiman mengatakan bahwa motivasi adalah menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu.

Dalam perkembangannya, motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.⁴⁶ Motivasi intrinsik adalah motivasi yang bersumber dari dalam diri seseorang yang pada dasarnya merupakan kesadaran pribadi untuk melakukan suatu pekerjaan belajar. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datangnya dari luar diri seseorang siswa yang menyebabkan siswa tersebut melakukan kegiatan belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar diri siswa.⁴⁷ Faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar

⁴⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002),115.

⁴⁷ Roestiyah NK, *Masalah-Masalah Ilmu Keguruan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1982),159.

siswa dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

1) Keadaan Keluarga.

Faktor ini meliputi faktor orang tua, suasana rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.⁴⁸ Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. Hasbullah mengatakan bahwa keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama, karena dalam keluarga inilah anak pertama-tama mendapatkan pendidikan dan bimbingan, sedangkan tugas utama dalam keluarga bagi pendidikan anak ialah sebagai peletak dasar bagi pendidikan akhlak dan pandangan hidup keagamaan. Oleh karena itu, orang tua hendaknya menyadari bahwa pendidikan dimulai dari keluarga.

2) Keadaan Sekolah.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, karena lingkungan sekolah yang

⁴⁸ Zainal Aqib, *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*, (Surabaya: Insan Cendekia, 2002), 65.

baik dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan rajin. Keadaan sekolah di sini meliputi: cara penyajian pelajaran, hubungan interaksi antara guru dan siswa, alat-alat pembelajaran yang baik dan memadai, dan kurikulum.

3) Keadaan Masyarakat.

Dalam kesehariannya, seseorang tidak akan lepas dari kehidupan bermasyarakat. Faktor keadaan masyarakat sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit untuk dikendalikan. Mendukung atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

Lingkungan sekitar banyak mempengaruhi mempengaruhi sikap dan perilaku masing-masing individu. Seperti pola berpikir, bertindak, berbicara, sikap, gaya bahasa, watak, dan sebagainya. Lingkungan pendidikan terdiri dari rumah tangga (orang tua), sekolah, lingkungan sekitar, dan lingkungan lainnya.⁴⁹

⁴⁹ Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2004),107.

3. Macam-Macam Tes Yang Dapat Digunakan Untuk Mengukur Prestasi Belajar Siswa

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis

a. Tes formatif

Tes formatif merupakan penilaian yang digunakan dalam menyelesaikan satuan bahasan. Tes ini digunakan sebagai umpan balik dari proses belajar mengajar.

b. Tes sub-sumatif

Tes sub-sumatif merupakan penilaian yang meliputi sejumlah bahan pengajaran atau satuan bahasan yang diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk mengetahui gambaran daya serap, juga untuk menetapkan tingkat prestasi belajar siswa. Hasilnya diperhitungkan untuk menentukan nilai rapor.

c. Tes sumatif

Tes sumatif merupakan penilaian yang dilaksanakan untuk

mengukur kemampuan siswa dalam jangka waktu satu semester.

Tujuannya untuk menentukan hierarki rangking (peringkat).

4. Macam-Macam Prestasi Belajar

Macam-macam prestasi belajar dapat diartikan sebagai tingkatan keberhasilan siswa dalam belajar yang ditunjukkan dengan taraf pencapaian prestasi. Menurut Muhibbin Syah dalam bukunya *Psikologi Belajar* mengemukakan: “pada prinsipnya, pengembangan hasil belajar yang ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa”.⁵⁰

Dengan demikian, prestasi belajar dibagi ke dalam tiga jenis prestasi diantaranya:

D. Prestasi yang bersifat kognitif (ranah cipta)

pemahaman, aplikasi atau penerapan, analisis (pemeriksaan dan penilaian secara teliti), sintesis (membuat paduan baru dan utuh).

b. Prestasi yang bersifat afektif (ranah rasa)

⁵⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004),69-70.

Prestasi yang bersifat afektif (ranah rasa) antara lain, yaitu: penerimaan, sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), karakterisasi (penghayatan). Misalnya seorang siswa dapat menunjukkan sikap menerima atau menolak terhadap suatu pernyataan dari permasalahan atau mungkin siswa dapat menunjukkan sikap berpartisipasi dalam hal yang dianggap baik, dan lain sebagainya.

c. Prestasi yang bersifat psikomotorik (ranah karsa)

Prestasi yang bersifat psikomotorik (ranah karsa) antara lain, yaitu: keterampilan bergerak dan bertindak, kecakapan ekspresi verbal dan non verbal. Misalnya siswa menerima pelajaran tentang menjaga lingkungan sekitar, maka siswa tersebut mengaplikasikan pelajaran yang didapatnya dalam kehidupan sehari-hari.

D. Hubungan Antar Variabel Penelitian

1. Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Prestasi Belajar

Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan penggunaan media pembelajaran oleh guru,

menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, dan memotivasi siswa.

Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi prestasi belajar. Alasan ini berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, salah satunya adalah siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Menurut Kustandi dan Sutjipto mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.⁵¹ Menurut Arief S. Sadiman, dkk mengemukakan bahwa media pembelajaran terdiri dari 4 aspek:⁵²

- a. Bahan (materials). Jenis ini biasa disebut dengan istilah perangkat lunak atau softwear. Contohnya, buku, modul, majalah, Koran, dan lain-lain.

⁵¹ Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Jakarta: GHALIA INDONESIA, 2011),9.

⁵² Sadiman, Arief S. Dkk. *Media Pembelajaran*,(Jakarta : Rajawali Pers, 2009),5.

- b. Alat (device), biasa disebut istilah hardware atau perangkat keras dan digunakan untuk menyampaikan pesan, contohnya, proyektor, televisi, radio.
- c. Teknik adalah prosedur rutin atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan alat, bahan, orang dan lingkungannya, contohnya teknik demonstrasi, ceramah, kuliah, Tanya jawab, atau belajar sendiri.
- d. Lingkungan atau setting, memungkinkan siswa belajar, misalnya, perpustakaan, laboratorium, museum, taman, rumah sakit, dan lain-lain yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan tujuan belajar siswa.

Prestasi belajar siswa disekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi kecendrungan pembelajaran yang kurang menarik merupakan hal yang wajar yang dialami oleh seorang guru, yang tidak memahami kebutuhan siswa tersebut. Dalam hal ini, peran seorang guru sebagai pengemban ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik. Dampak perkembangan iptek terhadap proses pembelajaran adalah banyaknya media yang digunakan dan

dimanfaatkan agar membantu siswa, dalam hal ini guru profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang ada.

Seiring perkembangan zaman penggunaan multimedia dalam pembelajaran dianggap paling menarik digunakan sebagai media pembelajaran. Multimedia memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, bersifat mandiri, dalam pengertian memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Multimedia pembelajaran sangat membantu guru dalam menyajikan dan menyampaikan sebuah materi dan juga membantu siswa dalam belajar sehingga mereka mudah mengerti dan memahami dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Niken Ariani dan Deny Haryanto secara umum manfaat multimedia pembelajaran adalah

“Proses belajar lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar (ceramah) dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat termotivasi dan terdorong serta belajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja (sangat fleksibel), serta sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan.” Dimana dengan keberadaan multimedia pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.⁵³

⁵³ Ariani, Niken dan Hariyanto, Dany. *Pembelajaran Multimedia sekolah*, (Jakarta: Prestasi

Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan pada perilaku mereka yang menetap dan dalam waktu yang relatif lama. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah siswa yang berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Tujuan pembelajaran ini tercapai terlihat dari hasil belajar siswa.

Dari uraian di atas dapat kita ambil kesimpulan bahwa hubungan penggunaan multimedia dengan prestasi belajar sangat besar. Dengan adanya multimedia dalam proses pembelajaran siswa mampu berperan aktif jika dibandingkan tidak menggunakan multimedia pembelajaran, dengan penggunaan multimedia mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran sehingga siswa dengan mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

2. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku seseorang dalam bentuk perilaku. Perilaku ini mengandung pengertian yang sangat luas, yaitu mencakup pengetahuan, pemahaman, sikap dan sebagainya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara

seseorang dengan lingkungannya. Setelah melakukan proses pembelajaran, maka didapatkanlah hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dengan simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Perubahan yang diperoleh dari hasil belajar adalah perubahan secara menyeluruh terhadap tingkah laku yang ada pada diri setiap individu. Menurut Azhar Arsyad

Belajar adalah suatu proses usaha yang kompleks yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.⁵⁴

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar seorang individu, mulai dari faktor eksternal dan faktor internal. Salah satu faktor tersebut adalah motivasi belajar yang dimiliki individu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.⁵⁵

⁵⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2002),1.

⁵⁵ Sardiman AM. *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005),23.

Dorongan belajar merupakan bentuk sebuah motivasi untuk belajar yang dapat mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar. Dorongan tersebut berasal dari kondisi psikologis seseorang. Jadi, motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Selain itu, Minat juga merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Individu yang mempunyai motivasi belajar tinggi akan berusaha keras demi suksesnya belajar. Hal ini disebabkan karena individu mempunyai harapan yang besar untuk sukses serta sikap yang positif terhadap pencapaian tujuan. Apabila usaha ini membuahkan suatu hasil maka individu akan merasa puas karena semua itu diperoleh melalui suatu usaha, bukan hanya karena faktor keberuntungan semata. Hasil belajar yang buruk juga disebabkan karena motivasi yang dimiliki oleh seseorang untuk belajar tergolong rendah karena kuat atau lemahnya motivasi belajar seseorang dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

Agar hasil belajar siswa maksimal atau sesuai dengan yang diinginkan, maka diperlukannya motivasi belajar baik itu dari dalam maupun dari luar diri seseorang tersebut. Hal ini disebabkan

karena salah satu faktor pendukung dan pendorong seseorang dalam melakukan sesuatu untuk menghasilkan hasil belajar yang baik dan maksimal adalah motivasi belajar yang dimilikinya.

Motivasi merupakan stimulasi atau rangsangan agar perilaku terjadi sesuai dengan arah yang dikehendaki. Menurut Mc. Donald motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu.⁵⁶ Menurut Nana Syaodah Sukmadinata istilah motivasi diartikan sebagai kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu.⁵⁷ Kekuatan tersebut menunjukkan suatu kondisi dalam diri individu untuk mendorong atau menggerakkan individu tersebut untuk mampu melakukan kegiatan mencapai sesuatu tujuan.

Siswa yang memiliki motivasi belajar akan memperhatikan pelajaran yang disampaikan, membaca materi sehingga bisa memahaminya, dan menggunakan strategi-strategi belajar tertentu yang mendukung. Selain itu, siswa juga memiliki keterlibatan yang intens dalam aktivitas belajar tersebut, rasa ingin tahu yang tinggi,

⁵⁶ Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2001).158.

⁵⁷ Nana Syaodah Sukmadinata. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003).61.

mencari bahan-bahan yang berkaitan untuk memahami suatu topik, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Memang sangat besar hubungan motivasi belajar siswa ini dengan prestasi belajar. Itu sebabnya mengapa guru dituntut untuk mampu memberikan motivasi kepada peserta didiknya.

3. Pengaruh Penggunaan Multimedia dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar.

Multimedia merupakan salah satu teknologi pendidikan yang dapat menghadirkan visualisasi dari materi pelajaran.⁵⁸ Dengan demikian, maka pembelajaran yang menggunakan multimedia akan sangat membantu, tidak hanya guru dalam menyampaikan materi tetapi juga siswa sebagai subjek pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Penggunaan multimedia memberikan peranan yang penting dalam hal menimbulkan rasa senang kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran tersebut mampu menumbuhkan motivasi pada diri siswa yang berdampak pada prestasi belajar siswa.

Motivasi merupakan gejala psikologi yang terbagi menjadi

⁵⁸ Sudjana Nana dkk, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algen Sindo, 2001),2.

dua bentuk yaitu: *motivasi intrinsik* adalah dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri atau menyatu dengan tugas yang dilakukannya dan *motivasi ekstrinsik* adalah dorongan yang datang dari luar diri seseorang yang tidak berkaitan dengan tugas yang dilakukannya⁵⁹

Keberhasilan pembelajaran dapat terlihat pada peserta didik yang tampak senang, tertarik dan sangat antusias mengikuti pembelajaran saat multimedia mulai dioperasikan. Bahkan sebagian peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia mampu menumbuhkan motivasi belajar dan perhatian mereka dapat lebih difokuskan.

Penggunaan multimedia secara fokus dapat dirasakan guru dan peserta didik. Bagi guru, multimedia dalam pembelajaran dapat memudahkan penyampaian materi pelajaran sehingga menunjang dalam ketercapaian kompetensi yang diharapkan. Bagi peserta didik, multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian sehingga memudahkan dalam memahami materi pelajaran. Semakna dengan itu, manfaat multimedia pembelajaran, yaitu: Mengurangi verbalisme sehingga mampu

⁵⁹ Rintyastini, *Bimbingan Konseling SMA* (Surabaya: Erlangga, 2008),85.

meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, memperbesar perhatian peserta didik, membuat pelajaran lebih mantap, menumbuhkan pemikiran yang teratur, memberikan kesempatan pengalaman.

Dengan demikian, penggunaan multimedia dalam pembelajaran memiliki hubungan yang berkesinambungan dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran menggunakan multimedia menjadi lebih menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar dan perhatian peserta didik sehingga otomatis prestasi belajarpun meningkat. Penggunaan multimedia meningkatkan daya ingat sehingga memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan dan juga meningkatkan mutu pembelajaran karena multimedia pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi dan mengatasi keterbatasan.

E. Peneliti terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lia Hanifatur Rahmi (2013) dengan judul "Pengaruh Sikap, Loyalitas Guru Serta Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI siswa se-

Kabupaten Trenggalek”.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Choirul Anwar (2017) dengan judul Pengaruh Kedisiplinan Guru dan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Se- Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung.
3. Penelitian yang dilakukan Yusni Harahap Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Alquran Hadis Kelas X MAN Binjai TA. 2015 - 2016”.
4. Penelitian yang dilakukan Penelitian yang dilakukan Ambar Sulistyani (2012) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Interaktif terhadap Hasil belajar hakikekat geografi siswa kelas x IPS SMA NEGERI 2 Jayapura Tahun 2014/ 2015
5. Jurnal yang dibuat oleh Bisono Indra Cahya Universitas Negeri Yogyakarta Penggunaan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Topologi Jaringan Komputer Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tik Siswa Kelas Xi Sma N 1 Godean Tahun 2012.

Dari beberapa penelitian yang peneliti sebutkan diatas, telah menyisakan ruang bagi peneliti untuk melakukan penelitian baru dengan tema yang hamper serupa dengan rumusan yang tentunya berbeda dengan beberapa peneliti diatas. Pada penelitian yang penulis

lakukan mengambil variabel penelitian: Media Pembelajaran Multimedia, Motivasi Belajar, dan Hasil belajar siswa. Kombinasi variabel-variabel tersebut, mata pelajaran dan lokasi penelitian yang membuat penelitian ini berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya.

Hal tersebut dipaparkan pada table berikut:

Table 2.1 perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan

F. Paradigma Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, yang dilandasi pada suatu asumsi bahwa suatu gejala itu dapat diklasifikasikan, dan hubungna gejala bersifat kausal (sebab akibat), maka peneliti dapat melakukan penelitian dengan memfokuskan kepada beberapa variable saja. Paradigma Penelitian adalah pola pikir yang menunjukkan hubungan antar variable yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis dan teknis analisis statistik yang akan digunakan.⁶⁰ Di sini peneliti menggunakan paradigam ganda dengan dua variable dependen.

Berdasarkan paradigma yang telah diuraikan diatas maka dalam proses pembelajaran yang dilakukan terhadap siswa, perlu

⁶⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Administrasi*...45.

diingat bahwa terdapat perbedaan karakteristik dan sifat masing-masing siswa. Untuk itu guru diharapkan dapat memberikan metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai yang diharapkan dan ditargetkan. Seringkali guru masih mendominasi penguasaan kelas sehingga proses pembelajaran kurang efektif. Dengan dominasi guru tersebut mengakibatkan siswa kurang aktif sehingga kreativitas siswa kurang berkembang yang mengakibatkan prestasi belajar siswa belum dapat tercapai dengan optimal. Berdasarkan hal tersebut dapat dijabarkan paradigma penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengaruh penggunaan multimedia pendidikan terhadap prestasi belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek.

Proses pembelajarn diantara fungsinya adalah transfer pengetahuan. Media pembelajaran merupakan medium (perantara) yang menjembatani proses tranfer pengetahuan dari sumbernya menuju siswa. Dalam proses transfer semakin baik kualias media yang digunakan maka semakin bagus proses tranfer yang terjadi. Pengetahuan yang baik yang dimiliki siswa dari hasil proses pembelajaran akan memberikan dampak berupa hasil belajar. Sehingga dapat diduga terdapat pengaruh positif media

pembelajaran multimedia terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek

2. Pengaruh motivasi belajar terhadap terhadap prestasi belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek.

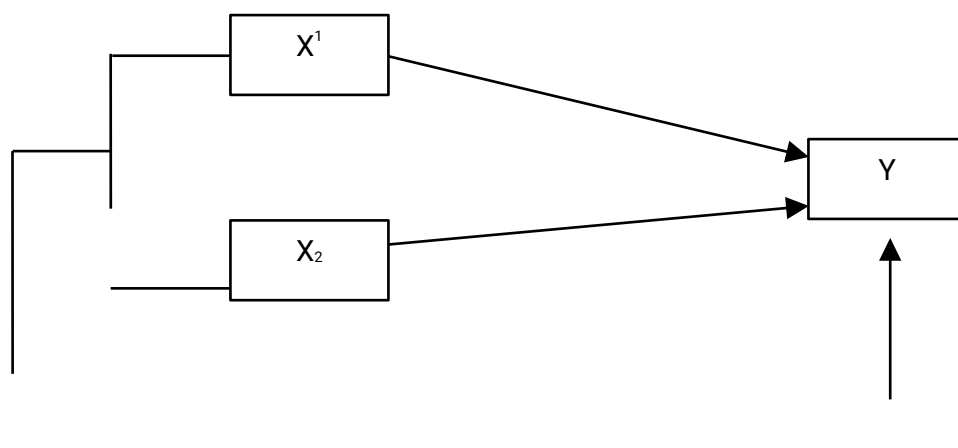
Setiap siswa memiliki kondisi masing-masing yang berbeda, kondisi tersebut membentuk pola kemampuan siswa dalam belajar. Dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sama bila diberikan kepada siswa dengan kemampuan (kondisi) yang berbeda akan memberikan dampak yang berbeda pula. Diantara bentuk perbedaan mendasar dari faktor internal siswa adalah motivasi belajarnya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah tentu memiliki hasil belajar yang berbeda. Berdasarkan hal tersebut dapat diduga bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek

3. Pengaruh penggunaan multimedia dan motivasi terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek

Asumsi-asumsi kaitan antara media pembelajaran dan motivasi belajar yang telah dikemukakan di atas dan diduga bahwa semuanya memberikan dampak yang positif. Pola hubungan

tersebut kedua hal tersebut dapat berbentuk media pembelajaran multimedia dengan motivasi belajar tinggi maupun media pembelajaran multimedia dengan motivasi belajar rendah. Maka berdasarkan hal tersebut dapat diduga bahwa media pembelajaran multimedia dan motivasi belajar secara bersama-sama memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa di MAN 1 Tulungagung dan MAN 1 Trenggalek.

G. Kerangka Penelitian.



Berdasarkan bagan kerangka konseptual diatas, maka dapat disimpulkan hubungan variable seperti berikut:

Jika penggunaan multimedia baik (X_1), maka prestasi belajar siswa (Y) baik. Jika motivasi belajar siswa baik (X_2), maka prestasi belajar siswa (Y) baik. Jika penggunaan multimedia dan motivasi belajar siswa secara bersamaan baik (X_1 dan X_2), maka prestasi belajar siswa (Y) baik.

